



## Jogando junto: aspectos da sociabilidade em jogos online

**Playing together: sociability aspects in online games**

**Jugar juntos: aspectos de la sociabilidad en los juegos en línea**

**Leoncio José de Almeida Reis** - Universidade Federal do Paraná | Curitiba | Paraná | Brasil | [leojar\\_edf@yahoo.com.br](mailto:leojar_edf@yahoo.com.br). |  <https://orcid.org/0000-0002-4365-0674>.

**Fernando Renato Cavichioli** - Universidade Federal do Paraná | Curitiba | Paraná | Brasil | [cavicca@ufpr.br](mailto:cavicca@ufpr.br). |  <https://orcid.org/0000-0001-8925-2420>.

**Resumo:** No âmbito dos jogos digitais, popularizou-se nas últimas décadas os MMORPGs (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*), gênero nos quais os jogadores compartilham continuamente a experiência do jogar num mesmo mundo virtual. São jogos criados justamente visando proporcionar maior interação social entre os jogadores, possibilitando inclusive que estabeleçam algum tipo de relação social mais ou menos intensa e duradoura. Buscou-se, a partir de trabalho de campo etnográfico, questionário e entrevistas, explorar questões relativas a sociabilidade, tendo como campo de estudo o jogo *World of Warcraft*. A sociabilidade pôde ser constatada sob duas formas complementares: na criação de novos laços sociais e no fortalecimento de laços sociais constituídos anteriormente ao jogo. Verificou-se que o aspecto social do jogo, independente da sociabilidade, é determinante na constituição da experiência de jogar.

**Palavras-chave:** jogos digitais; MMORPG; sociabilidade.

**Abstract:** Within the scope of digital games, MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) have become popular in the last few decades. It's a genre in which players continuously share the experience of playing in the same virtual world. They are games created precisely to provide greater social interaction between players, even allowing them to establish some type of social relationship that is more or less intense and long-lasting. We sought, from ethnographic fieldwork, questionnaire and interviews, to explore issues related to sociability, having as field of study the game *World of Warcraft*. As result, sociability could be seen in two complementary ways: in the creation of new social ties and in the strengthening of social ties established prior to the game. It was found that the social aspect of the game, regardless of sociability, is determinant in the constitution of the gaming experience.

**Keywords:** games; MMORPG; sociability.

**Resumen:** Dentro del ámbito de los juegos digitales, los MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*) se han vuelto populares en las últimas décadas. Es un género en el que los jugadores comparten continuamente la experiencia de jugar en el mismo mundo virtual. Son juegos creados precisamente para proporcionar una mayor



interacción social entre los jugadores, permitiéndoles incluso establecer algún tipo de relación social más o menos intensa y duradera. Se buscó, a partir del trabajo de campo etnográfico, cuestionario y entrevistas, explorar temas relacionados con la sociabilidad, teniendo como campo de estudio el juego *World of Warcraft*. Como resultado, la sociabilidad podría verse de dos formas complementarias: en la creación de nuevos lazos sociales y en el fortalecimiento de los lazos sociales establecidos con anterioridad al juego. Se encontró que el aspecto social del juego, independientemente de la sociabilidad, es determinante en la constitución de la experiencia de juego.

**Palabras clave:** videojuego; MMORPG; sociabilidad.

 <http://dx.doi.org/10.22484/2318-5694.2021v9n22p204-228>

Recebido em novembro 2021 – Aprovado em dezembro 2021.



## 1 Introdução

O objetivo desse trabalho é explorar questões relacionadas à sociabilidade nos jogos digitais. Considera-se, para isso, um gênero que se popularizou bastante nos últimos tempos, os jogos *online multiplayer*, e em especial a sua variante na qual milhares de pessoas compartilham a experiência do jogar num mesmo mundo virtual: os MMORPGs (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*).

Questões relacionadas à sociabilidade e à comunicação aparecem analisadas e descritas em diversos trabalhos a respeito desse gênero de jogos: na pesquisa de Andrade (2007), a partir da discussão do conceito de comunidade virtual, os jogos do tipo MMORPG, em especial o *Star Wars Galaxies*, aparecem como “ambientes privilegiados para a sociabilidade contemporânea”; Campedelli (2009) discute a sociabilidade em *World of Warcraft* a partir do conceito de capital social e da sociedade de informação; também sobre *World of Warcraft*, Silva (2010) destaca a importância da sociabilidade, ressaltando a implicação desta no desenvolvimento do vício e do uso problemático entre os jogadores; ainda sobre *World of Warcraft*, Falcão (2010) analisa as interações sociais entre os jogadores a partir da comunicação estabelecida nos canais de bate-papo do jogo; já em Salgado (2011), a sociabilidade aparece como elemento central em sua análise dos jogos *Age of Conan* e *Rift* a partir do conceito de espumas sociais; no jogo, *Asda*, Ibarгойen (2011) discute a sociabilidade a partir da antropologia da performance.

Para enriquecer o debate, serão discutidas questões referentes à sociabilidade a partir de dados coletados em pesquisa conduzida envolvendo jogadores do popular jogo *World of Warcraft*<sup>1</sup> (abreviado por WOW).

---

<sup>1</sup> No cenário de pesquisas e no universo dos jogos permanece a compreensão de que o *World of Warcraft* é o mais conhecido e referenciado, como também o mais jogado entre os MMORPGs pagos, tendo atingido a marca recorde de 12 milhões de assinantes em 2008



## 2 Metodologia

Escolhendo a etnografia como método de levantamento e análise de dados, adentrou-se no universo virtual do jogo na condição de jogador-pesquisador acompanhando, durante aproximadamente 18 meses, as atividades praticamente diárias dos jogadores em seus agrupamentos sociais no jogo (chamadas guildas). Nos períodos mais intensos de trabalho de campo, a conexão se deu por 15 a 25h semanais. Procurou-se, como na etnografia tradicional, imergir no contexto cultural investigado, conviver intensamente com os nativos<sup>2</sup> e descrever de forma densa suas práticas culturais (GEERTZ, 2005). Tributária da antropologia e embora emergente no caso de estudos relacionados ao ciberespaço, a etnografia já tem sido empregada com frequência em pesquisas em universos virtuais, produzindo resultados satisfatórios nesses campos (PEARCE, 2009).

Como ferramenta auxiliar ao trabalho de campo, aplicou-se um questionário online a 252 jogadores, na forma de amostragem por conveniência. Também foram formalmente entrevistados oito jogadores, com os quais conversei sobre assuntos relacionados à vida pessoal, familiar e profissional; a hábitos de lazer; e à própria experiência do jogar<sup>3</sup>.

O termo sociabilidade será utilizado no sentido originalmente proposto por Simmel (1983), para se referir às interações sociais operadas

---

(isto é, jogadores que pagavam mensalmente para ter acesso ao jogo) (REIS; CAVICHIOLLI, 2014).

<sup>2</sup> O termo nativo, na linguagem antropológica, é usado frequentemente para identificar os membros da cultura a que se quer investigar. No caso dos universos virtuais, nativos seriam os jogadores socializados na cultura daquele universo. Embora dispusesse de certa familiaridade com jogos, eu desconhecia completamente o universo virtual de jogos MMORPG e as práticas culturais ali produzidas e reproduzidas: fato que me colocaria na condição de "estranho", aprendendo, assimilando e sendo socializado na/pela cultura nativa.

<sup>3</sup> A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética do Setor de Ciências da Saúde da UFPR (n. 84028, aprovado em 28/08/2012). Todos os nomes utilizados (de personagens, jogadores e guildas) ao longo do trabalho são fictícios. Optei por manter as citações extraídas do fórum e dos questionários com pontuação, gramática e ortografia originais. Dados básicos dos informantes serão apresentados entre parênteses e na seguinte ordem: Sexo; Idade; Profissão/Ocupação; Estado Civil; Há quanto tempo joga WOW).



por interesses, motivações e impulsos que não residem em outra coisa senão unicamente no puro e simples prazer da convivência, do estar junto com o outro. Na teoria sociológica formalista do pensador alemão, a sociabilidade aparece como uma forma da sociação, um tipo de interação, de ação recíproca, sem conteúdo ou matéria (impulsos, interesses, propósitos, inclinações, estados psíquicos, movimentos) que constranja os indivíduos a formarem uma unidade.

Assim entendida, tal sociabilidade pôde ser constatada sob duas formas complementares na pesquisa: a) na criação de novos laços sociais e b) no fortalecimento de laços sociais. No primeiro caso estamos nos referindo à possibilidade concreta de construção de laços sociais mais ou menos intensos e duradouros entre sujeitos-jogadores a partir da interface do jogo. No segundo, estamos nos referindo ao uso do jogo como forma de fortalecer laços sociais existentes exteriormente a ele.

### **3 Criação de novos laços sociais**

Quando perguntados em entrevista ou no questionário sobre os aspectos que consideravam os mais interessantes do jogar, muitos dos jogadores pesquisados ressaltaram o fato de poder jogar, interagir e se relacionar com outras pessoas, indicando que o contato social era esperado e importante na construção daquele universo lúdico. A ideia de “conhecer”, “interagir”, “criar vínculos”, “se relacionar” com outros jogadores foi frequentemente citada como elemento presente e até certo ponto valorizado no jogo, indicando que a possibilidade de se reunir e jogar junto com jogadores humanos (não artificialmente controlados pelo computador, como noutros jogos digitais), mesmo que condicionada exclusivamente ao cumprimento de tarefas no jogo e não necessariamente da vontade de se socializar mais ativamente e criar laços permanentes, enriqueceria a experiência lúdica do jogo.



A experiência de campo apontou que o contato entre os jogadores, em geral inicialmente estabelecidos com os novatos, recorrendo ao auxílio e ajuda dos mais experientes a respeito de questões inerentes ao jogo, vão se tornando mais constantes e frequentes no decorrer do tempo, a ponto de realmente se transformar, para alguns, em laços afetivos mais ou menos intensos, que podem inclusive se consolidar em relacionamentos duradouros e estáveis – relacionamentos que, tal como aqueles estabelecidos na “vida-real”, *offline*, podem vir facilmente a se romper. Em razão dos laços de amizade constituídos, o jogar em si pode se tornar praticamente secundário, de menor importância frente à intensidade da sociabilidade construída.

Mais que um mero jogo onde se joga e casualmente se relaciona com outros, os mundos virtuais de jogos do gênero, para esses jogadores, funcionariam como um típico ambiente social que possibilita a construção de novas e verdadeiras amizades; um ambiente no qual a jogatina serviria, às vezes, apenas como pretexto para renovação e conservação do contato mais íntimo, recíproco e solidário com colegas e amigos. O que prevaleceria ou se sobressairia, ao fim e ao cabo, pelo menos segundo seus discursos, seria justamente a sociabilidade: o prazer da companhia, da relação com o outro como um fim em si próprio, destituído de interesses de outra natureza (SIMMEL, 1983). Para o autor, as relações de sociabilidade são formadas por indivíduos “que não têm nenhum outro desejo além de criar com os outros uma interação completamente pura, que não é desequilibrada pelo realce de nenhuma coisa material”.

Vejamos alguns depoimentos:

O que mais me agrada é o aspecto social, poder conhecer pessoas que de outra forma me seriam inacessíveis, pela distância ou por circularem em círculos diferentes dos meus. [...] É a possibilidade de vir a conhecê-las um pouco mais a partir do momento em que há comunicabilidade; é a chance de fazer novos amigos pelo mundo afora, conhecer outras culturas, outras formas de pensar. É abrir os horizontes da



mente. (44 anos, Médica Veterinária, estado civil "outro", joga há 6 anos).

O jogo é bom. Mais eu jogo mesmo por causa das amizades. É interessante... você acaba conhecendo pessoas de vários lugares e várias culturas diferentes e aprendendo um pouco de cada uma delas. (25 anos, cursando Ensino Superior, estado civil "outro", ela joga há 1 ano).

Gosto muito [...] da história por tras de cada acontecimento e lugar do jogo. O aspecto social também é muito importante; arrisco dizer que os amigos que fiz no jogo são o que me mantem jogando. (27 anos, Arquiteta, trabalha com Marketing em mídias sociais, casada, joga há 6 anos).

Nesses e noutros casos, o jogo serviu como elemento motivador, como tema central acerca do qual foram construídos e estabelecidos vigorosos laços sociais. Com amizades instituídas e consolidadas, questões como parar ou não de jogar, migrar ou não para outro jogo, que atividades fazer e em que hora e dia jogar são influenciadas não só pela relação de interatividade com a mecânica do jogo, mas pelas opiniões e motivações do conjunto de pessoas com o qual se compartilha a experiência do jogar. Em função dos laços sociais, jogadores poderão influenciar-se mutuamente a permanecerem jogando ou abandoná-lo em definitivo. E abandonar o jogo pode significar diminuir as ocasiões de interação ou mesmo romper em definitivo o contato com algum afeto. Daí a menção de que a amizade realmente pode "pesar", isto é, influenciar decisivamente nas escolhas pessoais inerentes à experiência do jogar. Se por um lado WOW não é uma ferramenta criada com finalidades meramente sociais, por outro lado, como observou Falcão (2010, p. 95), sua estrutura "[...] não exclui a possibilidade de que este ambiente venha a ser usado meramente com um fim interacional [...]", como a experiência nos mostra.

Para além do relacionamento *online*, coletamos também situações nas quais os laços criados no jogo se transformam em vínculos profundos de amizade ou romance que acabam por transcender o contexto do jogo, isto é, passaram a existir não tão dependente ou até mesmo independente dele.



Não estaria mais jogando, não fossem os inúmeros amigos (amigos!) que tenho no jogo e que nesses cinco anos passaram a fazer parte da minha vida offline (ainda que muitos, não tão acentuadamente por uma questão de distância). [...] fiz amigos ao longo desses anos que vieram a ser amigos offline, tamanha a afinidade. (31 anos, estagiário de Direito, solteiro, joga há 5 anos).

O aspecto social é o mais interessante, até conheci minha falecida esposa jogando wow. P: Interessante, é uma experiência única você falar com essas pessoas todos os dias, mais até do que com a namorada ou colegas de trabalho às vezes, e nunca ter visto as pessoas. E você acaba criando imagens ou juízos sobre a pessoa sem nem conhecê-la. (30 anos, Professor de Educação Artística, viúvo, joga há 5 anos).

Muito interessante, já me rendeu diversas amizades em outros cantos do país pelas 2 últimas guilds que passei, amizades que se restringem ao virtual por falta de oportunidade, e pessoal onde conheci em viagens ao RJ e ao RS. Inclusive conheci meu atual namorado em uma guild (acidentalmente) e estamos juntos a mais de 1 ano. [...] Inclusive há uma ideia de reunião de todos no carnaval (24 anos, advogada, solteira, joga há 2 anos).

Assim, jogadores podem buscar viabilizar reuniões *in real life* com a pretensão de solidificar, cimentar a ponte social que vem sendo construída. Essas reuniões podem ser frutos de encontros mais casuais (por conta de uma viagem a trabalho ou a turismo, por exemplo) ou mesmo agendadas justamente em função da amizade constituída, com jogadores viajando exclusivamente para se conhecerem.

Em entrevista, Sônia (31 anos, professora, casada e grávida, joga há 3 anos) deixa bastante claro que, no jogo, sua “prioridade na verdade se transformou nas pessoas”. Embora goste de fazer “coisas bobas” no jogo sem se preocupar com o desempenho e a competitividade presentes nas atividades de alto nível, ela mesma brinca que o WOW é o seu “bate-papo”, um lugar para a socialização: “Eu fico mais conversando do que jogando realmente. Fico conversando com o pessoal”. Para ela, alguns dos laços criados com pessoas que conheceu online se tornaram a motivação principal que a mantém vinculada ao jogo. Algumas dessas pessoas “se tornaram



amigas mesmo, de verdade, de fora do jogo” – processo que não se deu repentinamente, mas que “foi construído ao longo do tempo”.

Ela e seu marido já chegaram a visitar pessoas que conheceram através do jogo. Em uma das ocasiões, saíram de Goiânia, onde moram, e foram até Brasília para passar um fim de semana e conhecer pessoalmente um casal de amigos com os quais, até então, haviam mantido contato somente no jogo. Em outra ocasião, seu marido teve que ir à Belo Horizonte para a abertura de uma nova franquia da empresa em que trabalha e Sônia aproveitou a oportunidade para gozar suas férias acompanhando o cônjuge. Lá, conheceram face a face outro casal de amigos também do jogo. “Saímos com eles todos os dias”, conta ela, satisfeita, gracejando do fato de que enquanto o marido trabalhava os anfitriões levavam-na para passear e se divertir. Para a jogadora não há dúvidas de que o mais importante no jogo foram as pessoas que conheceu. E deixa claro seu objetivo no jogo: “[...] a minha prioridade aqui na verdade é continuar com as amizades. Conversando com as pessoas, conhecendo pessoas novas”.

A experiência do jogar de Sônia, portanto, estava completamente atada ao sentido social por ela atribuída ao jogo. Atividades coletivas em que havia muita exigência e cobrança em termos de habilidade e disponibilidade de tempo eram evitadas pela jogadora, pois para ela a competição exacerbada e “a ganância por item” frequentemente presentes em tais atividades podia transformar o ambiente lúdico do jogo num espaço pouco acolhedor, demasiadamente tenso e sério - formato que não estava disposta a tolerar. Decidida a evitar intempéries, participava somente quando a atmosfera social da atividade parecia harmonizar-se com suas expectativas, isto é, quando sentia que os jogadores não estavam excessivamente preocupados com o desempenho da equipe e de seus integrantes. Mais especificamente, participava quando não se sentia sob avaliação e julgamento severo de outros sobre o seu desempenho.

Não é incomum também as amizades perdurarem para além da existência do jogo. Jogos digitais inevitavelmente tornam-se obsoletos.



Contudo, as amizades estabelecidas em decorrência desses podem migrar para outros jogos ou ambientes virtuais. Podem permanecer ativas mesmo quando o ambiente virtual do jogo não mais exerce o papel de mediador da interação.

O caso de Marcos (28 anos, funcionário público lotado no Distrito Federal, solteiro, joga há 5 meses) é ilustrativo dessa afirmação. O jogador conta que estabeleceu laços afetivos (jogando anteriormente outro MMORPG) que se estenderam e perduraram para além do jogo: “Eu fiz outros amigos, outros dois grandes amigos. Um de Recife e outro de São Paulo”, conta. Embora não tenha conhecido pessoalmente essas pessoas, com os quais, aliás, nem joga mais desde que abandonou o antigo jogo, ainda mantêm contato frequente com elas à distância. “Estamos sempre, sempre conversando”, enfatiza, “direto a gente entra em contato via *Skype* [...] e ligamos um para o outro, de outro estado, para conversar besteira”. Apesar da distância, considera que a amizade construída é sincera, “uma relação muito boa”, “muito fácil”, “de amizade mesmo”, “de amizade forte”. Afirma não ter tido contato pessoal apenas devido ao que assume ser “desleixo” seu: “várias vezes é para eu ir para lá e eu acabo indo para outro lugar”. Estava praticamente certa sua ida ao Recife para passar o carnaval [...] com o amigo se não fosse “o absurdo preço da passagem” frustrar sua programação. Mas o contratempo não iria atrapalhar o “contato constante” que tem com o recifense. Marcos termina o assunto lembrando-se do presente que ficara de enviar ao colega: “inclusive eu tenho que mandar um mouse para ele, que eu prometi dar de presente”.

#### **4 Fortalecimento de laços sociais anteriores ao jogo**

Falou-se até aqui do jogo usufruído potencialmente como uma forma de conhecer pessoas que partilham do mesmo interesse e da mesma prática de lazer, a ponto de, na visão de alguns, constituírem amizades supostamente mais genuínas e verdadeiras que as construídas na vida real.



Há também aqueles que mencionam a fruição no jogo como forma de acionar ou consolidar amizades e contatos estabelecidos no cotidiano do mundo externo ao jogo. Se abordamos até aqui o ambiente virtual do jogo como um espaço a partir do qual os contatos seriam inicialmente estabelecidos e as amizades posteriormente desenvolvidas; agora exploraremos a ideia do ambiente virtual funcionando como uma extensão dos ambientes existentes fora dele, como um espaço social onde se poderiam fortalecer relações previamente constituídas e externas a ele.

Respostas dadas por informantes da pesquisa de Sepe (2007, p. 66) levaram a autora a interpretar que “os games jogados online, em rede, estariam sendo mais um espaço de reunião, de vivência de interação, mas não um substituto dos demais espaços de troca dos quais participam em grupo”. Ou seja, para aqueles informantes, o jogo estaria, segundo ela, representando apenas “mais uma instância de compartilhamento, voltada ao fortalecimento dos vínculos sociais preexistentes ao jogo” (SEPE, 2007, p. 69). Uma instância que evidentemente se distingue das demais, mas que não é isolada ou isoladora das relações estabelecidas fora dela, em outras esferas.

No questionário da presente pesquisa, perguntou-se a seguinte questão: “com quem costuma jogar?”, oferecendo como alternativas algumas categorias de grau de parentesco, afinidade e proximidade<sup>4</sup>. O resultado está apresentado na tabela a seguir:

---

<sup>4</sup> Era possível assinalar várias entre as seguintes opções: a) sozinho; b) jogadores desconhecidos; c) membros da guilda; d) colegas de trabalho; e) colegas de estudo; f) amigos que conheceu através do jogo; g) amigos pessoais; h) namorado(a) ou cônjuge; i) irmãos(ãs); j) pai ou mãe; k) filhos(as); l) parentes.



**Tabela 1** – Pessoas com as quais os jogadores costumam jogar

<b>Jogadores de WoW que jogam com:</b>	<b>Fr.*</b>	<b>(%)*</b>	<b>Fr. Ac.**</b>	<b>(% Ac.)**</b>
pai ou mãe	3	1,2	3	1,2
filho(a)	4	1,6	7	2,8
irmão(ã)	36	14,3	40	15,9
parente	22	8,8	51	20,3
namorado(a) ou cônjuge	68	27,1	104	41,4
colegas de estudo	35	13,9	126	50,2
colegas de trabalho	20	8,0	130	51,8
amigos pessoais	138	55,0	180	71,7
amigos do jogo	150	59,8	213	84,9
membros da guilda	185	73,7	201	91,6
desconhecidos	99	39,4	238	94,8
sozinho	183	72,9	251	100,0

Fonte: Elaboração própria.

\* Dados absolutos: contabilização pode estar replicada (caso o respondente tenha marcado, por exemplo, "amigos pessoais" e "colegas de estudo" ou então "parente" e "irmão" para se referir ao mesmo sujeito);

\*\* Dados acumulados: tratados de forma cumulativa utilizando-se o operador lógico "ou" para evitar a contabilização repetida de mais de um tipo de vínculo social para um mesmo sujeito.

Se considerarmos o núcleo familiar (pais, irmãos e filhos) tem-se pela última coluna da direita que 15,9% dos participantes afirmam jogar com pessoas dessa esfera de parentesco, principalmente irmãos. Considerando o percentual acumulado até a categoria "colegas de trabalho", o valor sobe para 51,8%, indicando que aproximadamente metade dos respondentes assinalaram costumar jogar com pessoas relativamente próximas no espaço social externo ao jogo, seja essa proximidade física (ex.: colegas de trabalho ou estudo) ou afetiva (ex.: namorado, familiares ou parentes). O que não significa dizer que essa porção não joga com estranhos ou desconhecidos, mas sim que há no jogo, muito provavelmente, certa reiteração de contato ou manutenção de relacionamento com sujeitos jogadores que são amigos, colegas ou conhecidos anteriores ao jogo. Os



dois achados são similares ao revelado por Yee (2006b) em pesquisa no universo dos MMORPG: no total, segundo levantamento do autor, 19% dos participantes jogam com membros da família e 60% deles usam jogos online para manter contato com amigos que não vivem por perto.

De fato, como percebeu Nardi (2010), muitos sujeitos levam para dentro do mundo virtual do *World of Warcraft* pessoas conhecidas da “vida-real”. Willians *et al.* (2006) se disseram surpresos com a quantidade de jogadores que jogavam com amigos advindos das esferas presenciais da vida: segundo o levantamento realizado, cerca de um terço do total de jogadores que participavam de guildas o faziam.

Foi também possível observar vários casos de jogadores que instituíam contatos no jogo com amigos, colegas e conhecidos de outros espaços da vida cotidiana: da escola, da faculdade, do trabalho, da vizinhança, da família ou mesmo parentes. Um jogador, por exemplo, contou que costumava jogar com seu professor e com “uns amigos” que conheceu a partir de sua “interação na escola de música”. Outro disse que só jogava com amigos que efetivamente conhecia fora do WOW, justificando em sua fala que não tinha o hábito de se envolver no jogo “com desconhecidos”: “praticamente nem converso”, pontuou, “só os amigos da minha cidade”.

Na guilda mais intensamente observada, quatro ou cinco jogadores eram colegas e amigos cuja ligação inicial deu-se através da sala de aula, numa faculdade de Matemática; três deles inclusive formavam o eixo principal da guilda, sendo que um desses, Lúcio (26 anos, Funcionário público do IML, noivo, joga há 1 ano e meio), jogava com outra pessoa que não só era conhecida como dormia no quarto ao lado: seu sobrinho adolescente. Além deles, outras três mulheres da guilda jogavam juntas com seus namorados. De acordo com o questionário aplicado, no total aproximadamente 54,9% dos jogadores indicaram jogar com “amigos pessoais”, salientando o fato de o jogo funcionar nesses casos não



exatamente como espaço de busca e substituição de relações existentes, mas de reativação e fortalecimento destas.

Num âmbito mais geral, considerando a variedade de sujeitos participantes e seus variados graus de proximidade e tipos de relação, pode-se considerar o ambiente social do WOW como formador de configurações sociais onde se misturam e inter cruzam sujeitos que se conhecem pessoalmente, sujeitos que se conhecem ou estão se conhecendo no jogo e sujeitos que não se conhecem, criando uma malha social bastante complexa. Na pesquisa de Yee (2006a), 70% dos respondentes informaram jogar com amigos que eles conheciam "in real-life", o que faz o autor afirmar, com base também em outros achados, que:

Enquanto a mídia tende a retratar os jogadores on-line como pessoas anti-sociais, já vimos dados antes mostrando que a maioria dos jogadores de MMO regularmente jogam com alguém que eles conhecem na vida-real. Assim, vimos algumas evidências preliminares de que os jogadores estavam usando o ambiente do jogo como forma de manter relacionamentos (YEE, 2006a).

Destaca-se, também a partir do questionário, a parceria amorosa ante a jogatina: 27,1% dos respondentes afirmaram jogar com o(a) namorado(a) ou cônjuge. Há, contudo, uma diferença substancial quando se condiciona o dado ao sexo do respondente: tem-se que 65% das jogadoras jogam com seus parceiros afetivos (26 das 40 participantes), enquanto apenas 19,9% dos jogadores o fazem (42 dos 211 participantes). Tendência esta que se enquadra em achados similares com amostras mais expressivas, envolvendo jogadores de MMORPG como os obtidos por Yee (2006a), em pesquisa na qual 63,78% das jogadoras (das 336 participantes) e 14,78% dos jogadores (dos 1558 participantes) jogavam com seus "pares românticos".

Campedelli (2009) notou que a maioria das mulheres jogadoras de WOW participantes de sua pesquisa foram apresentadas ao universo do



jogo pelo seu namorado ou marido. Uma explicação possível é a de que o companheiro, tendo sido o primeiro a se interessar pelo jogo, posteriormente acabou por incitar (de forma intencional ou não) à adesão das parceiras. A relação no sentido contrário (jogadora influenciando o parceiro) seria mais rara de se observar visto que tradicionalmente são sujeitos do sexo masculino que se envolvem mais com esse tipo de atividade de lazer.

Coincidência ou não, as duas jogadoras entrevistadas na presente pesquisa, Sônia e Jaqueline (19 anos, desempregada, solteira, joga há 8 meses), chegaram ao jogo da mesma forma, ambas por influência do marido e namorado, respectivamente. Sônia sempre via o marido jogar, mas nunca se interessava, até que um dia o marido decidiu instalar para ela o jogo no seu notebook e estimulá-la a jogar. “Acho que como eu ficava reclamando que ele não tinha tempo para mim”, avalia Sônia, rindo, “ele resolver falar: ‘vamos jogar junto e tal’”. A estratégia funcionou. Funcionou tanto que hoje quem joga mais é ela e não ele. Inclusive foi ela quem decidiu migrar do servidor “pirata” para o oficial (da Blizzard) assumindo todos os custos: “eu paguei para mim, paguei para ele. Eu também paguei as expansões. Tudo sou eu que pago, porque se deixar pra ele, ele não joga”.

Jaqueline, tal como Sônia, não havia jogado jogos do gênero. Foi seu namorado “na verdade quem descobriu, instalou e fez a conta” do jogo. Depois de experimentar “por brincadeira” em companhia ao namorado, ela acabou se afeiçoando ao jogo. Por fim, chegou a adquirir uma conta própria, desvinculada da conta assinada por ele. Embora relate jogar a mesma quantidade de tempo que o namorado, Jaqueline conta, exultante, que chegou antes dele ao nível máximo do jogo.

Ambas as jogadoras, embora iniciadas no jogo pelo companheiro, desenvolveram autonomia em relação a eles: construíram suas próprias redes de relacionamento, descobriram suas formas de se divertir e se satisfazer com o jogo e estabeleceram suas prioridades e objetivos, enfim,



atribuíram seus próprios sentidos e significados à prática (STIGGER, 2002), de maneira independente do parceiro.

Um dado que chama atenção na tabela é o fato de 72,9% terem marcado que também jogam sozinho. Olhado isoladamente, esse dado poderia levar a interpretação errônea de que o aspecto social não é um elemento marcante nesses jogos. Como tentarei mostrar a seguir, embora alguns jogadores tenham relatado “jogar sozinho” ou “preferir não socializar”, isso não significa dizer que esses jogadores estejam de fato jogando sozinhos. Quer tenham consciência ou não, WOW é um jogo planejadamente social, independente de favorecer ou não a sociabilidade. Mesmo “jogando sozinho” o jogador sabe e vê que há outros jogadores jogando: ele vê outros personagens se movimentando, vê mensagens sendo trocadas no bate-papo, ele necessita interagir diretamente na negociação de itens com outros jogadores. Isso sem contar que em diversos momentos ele será compelido a realizar atividades rápidas, porém frequentes, com desconhecidos reunidos automaticamente pelo sistema do jogo. Nesse sentido, quando mencionam “jogar sozinho”, esses informantes estão se referindo mais ao fato de não socializarem de forma intencional, proposital. É o que discutiremos a seguir.

## **5 Social para além da sociabilidade**

Ducheneaut *et al.* (2006, p. 9) reflete sobre um aspecto interessante do jogo. Para os autores, os jogadores de WOW “ao invés de jogar com outras pessoas, dependem delas como um público para sua performance no jogo, como um espetáculo de entretenimento, e como uma difusa e facilmente acessível fonte de informação e bate-papo”. Para a maioria, acrescentam os autores, jogar seria como estar *alone together* como um de seus entrevistados havia pontuado; era estar “cercado por outros, mas não necessariamente interagindo ativamente com eles”. Nesse contexto, para o jogador, mais importante do que ter indivíduos como parceiros, realizando



atividades em conjunto, seria tê-los ao seu redor, observando-os, de forma que seu desempenho no jogo pudesse ser constatado e sua performance apreciada.

WOW criaria, dessa forma, o que Ducheneaut *et al.* (2006) chamaram de “sensação de presença social”: o sentimento de que o indivíduo realiza ações num mundo vivo compartilhado por outros jogadores. É o que talvez quisesse dizer Ademir (42 anos, Analista de Sistemas, casado, dois filhos, joga há 4 anos) ao comentar sobre o que achava dos aspectos sociais do jogo: “Estranhamento, gosto de ver que existem outros jogadores, mas não faço questão de me socializar”. Embora não fizesse questão de “socializar”, de interagir, conversar, relacionar-se com outros, o fato de ver pessoas interessadas e envolvidas na mesma prática de lazer, além de contribuir para a vivacidade do mundo virtual, construído também pela presença de outros jogadores, tornava-a menos uma excentricidade, menos um gosto particular de um sujeito qualquer, e mais uma prática socialmente significativa e legítima.

Atividades aparentemente frívolas e levianas realizadas no jogo, como se dedicar à pesca, por exemplo (pescar é uma profissão no jogo), adquirem novos sentidos por estarem envoltas num ambiente coletivo. Como o produto da pesca pode ser comercializado, o pescar se torna uma atividade importante, valorizada socialmente dentro da estrutura do jogo. A aquisição de itens dentro do jogo, aliás, movimenta toda uma dinâmica social, a qual não iremos explorar agora<sup>5</sup>.

A sensação da presença do outro é criada também através dos canais de comunicação. Embora o jogador não esteja interagindo com ninguém, as mensagens trocadas no canal de bate-papo da guilda reforçam o sentimento de que há outros habitantes no mundo virtual. Já no bate-papo geral, então, a ágora virtual do jogo, as mensagens que saltitam sem parar na tela, às vezes mais de uma por segundo, de comerciantes que negociam

---

<sup>5</sup> Sobre bens virtuais em *social games*, ver o trabalho de Rebs (2012).



seus produtos, de líderes que anunciam vagas, de jogadores que procuram grupos e parceiros para aventuras, de iniciantes com dúvidas, de sujeitos que não hesitam em publicar uma grosseria ou incitar uma discussão pública sobre um tema qualquer, todas elas certificam o jogador de que *Azeroth* – o mundo virtual de *WOW* – goza de vida plena. Pode-se estar jogando sozinho, mas é difícil sentir-se em estado de solidão, afinal sabe-se que há outros jogadores igualmente ocupados com seus afazeres mundo virtual afora, o que pode ser constatado através das mensagens trocadas e mesmo do contato visual com outros personagens. Ducheneaut *et al.* (2006, p. 8) captaram similarmente essa sensação de mundanidade:

Portanto, enquanto joga *WOW*, o jogador está sempre rodeado de conversas de fundo no bate-papo geral ou da guilda. Isto dá uma impressão de jogar em um mundo habitado por outras pessoas, mesmo se estas não estão imediatamente visíveis. Jogadores podem entrar e socializar sempre que acharem melhor, não necessariamente quando estão diretamente na companhia de outros.

Ainda sobre a vivacidade e a presença massiva de outros jogadores, um respondente do questionário descreveu que “a sensação de fazer parte de um universo digital compartilhado por outras pessoas com interesses semelhantes” seria “algo muito bom” (23 anos, estudante de designer, solteiro, joga há 5 anos e meio). A consciência de que há outras pessoas se divertindo da mesma forma, preocupadas com as mesmas questões, sentindo as mesmas emoções e a sensação de pertencer a um coletivo que desfruta da mesma prática de lazer, que compartilha dos mesmos gostos e vontades, torna a prática ainda mais agradável e, de certa forma, valorizada e legítima. Tal como disse outro participante, o fato de poder jogar com outras pessoas “muda completamente o jogo”, sendo mais prazeroso “jogar o jogo sabendo que é um universo onde tem várias pessoas jogando simultaneamente”. Frequentar esse ambiente virtual – como relatou outro



– é uma maneira rápida e eficiente de encontrar pessoas com “interesses parecidos”, envolvidos na mesma prática de lazer.

Nem todos os jogadores, contudo, gostam ou se sentem à vontade de sociabilizar através do jogo. Há aqueles que, pelos seus motivos, preferem simplesmente não se relacionar com ninguém. É o que aparece em afirmações como a seguinte, de outro dos respondentes do questionário: “Não gosto de jogar com outras pessoa a não ser que eu precise” (24 anos, casado, superior incompleto, joga há 6 meses). “Prefiro jogar sozinho, não sou muito sociável”, confia outro (18 anos, ensino médio incompleto, solteiro, joga há 2 meses). Jogadores que não gostam de se relacionar também mencionam fazer partes das guildas – principal espaço de relacionamento dentro do jogo – somente pelos benefícios que elas oferecem (em termos de bonificação do personagem, por exemplo) e não pela sua estrutura social, pelo círculo de convívio e compartilhamento que eventualmente possibilitam.

Nem todas as atividades realizadas no WOW são coletivas. Das realizadas coletivamente, nem todas são permeadas por algum tipo de interação social ativa e direta com vistas à sociabilidade entre os jogadores, realizadas de forma intencional, por meio de relacionamento ativo dos jogadores uns com os outros, através de mensagens de texto ou comunicação oral. É muito frequente observar jogadores, realizando atividades coletivas inteiras sem trocar qualquer tipo de mensagem com seus parceiros de grupo, o que ocorre principalmente nas atividades realizadas com desconhecidos, onde os grupos são formados, aleatória e automaticamente, pelo próprio sistema do jogo. São fundamentalmente nessas atividades que se percebe pouca ou nenhuma comunicação entre os jogadores: quando muito um cumprimento ao início, ou um agradecimento ao fim.

Há que se destacar a presença do jogo globalizado que se estabelece nessas atividades: a fim de agilizar a formação dos grupos para que os jogadores não fiquem muito tempo na “fila de espera”, o sistema reúne



jogadores oriundos de diversas nacionalidades, norte-americanos em sua maioria, mas também brasileiros e latino-americanos. A língua acaba por se configurar para muitos como uma barreira à comunicação: embora naturalizada como língua padrão e universal do jogo, o inglês não é dominado, suficientemente, por todos.

Convém frisar o comentário de um participante da pesquisa quando inquirido sobre como é jogar com outras pessoas:

Se for com amigos, é um pouco estressante por que todos querem se provar os melhores, e em geral da mais briga do que progresso. Por incrível que pareça, adoro jogar [...] com pessoas aleatórias, ninguém fala, todos sabem o que fazer e fazem (24 anos, Editor de Vídeo, cursando pedagogia, solteiro, joga há 2 anos).

Como de fato acontece muitas vezes, ninguém fala ou dialoga nessas atividades: simplesmente “sabem o que fazer e fazem” – nas palavras do jogador. Às vezes, trocam mensagens curtas, de caráter mais informativo, mas que não dão início a diálogos propriamente ditos, nem sinalizam intenção de aproximação e sociabilidade. Contudo, basta que os jogadores não façam o que deve ser feito ou que a atividade não corra nos eixos para que a interação ocorra de forma mais ativa e jogadores se manifestem, seja para rir dos ocorridos, para explicar ou discutir a forma de superar os obstáculos, ou para criticar a atitude do colega ou seu desempenho.

A fragilidade com que são estabelecidos os contatos sociais nessas atividades coletivas é bem captada no depoimento de um jogador, para quem o jogar com outras pessoas é “contraditório!”:

[nessas atividades] raramente falam comigo e quando o fazem, é em inglês, geralmente me mandando aprender a jogar com minha classe.  
No fim, não me importo pois são só anônimos, com objetivos e gostos diferentes dos meus.  
Não são meus amigos. Não querem e não precisam ser.  
Apenas pegamos a msm ponte aérea. (41 anos, Agente Fiscal,



ensino médio completo, estado civil não informado, joga há 2 anos).

O depoimento evidencia a falta de diálogo nas atividades em grupo (“raramente falam comigo”) e também o fato de que quando há troca de mensagens, a mesma se estabelece em função do desempenho no jogo e em tom autoritário e de crítica (“geralmente me mandando aprender a jogar”). De qualquer forma, o jogador diz não se importar com isso, pois esses jogadores só são desconhecidos, “anônimos”, que utilizam o mesmo ambiente social, que pegam a mesma “ponte aérea”.

Pegar “a mesma ponte aérea”, estar no mesmo avião seria uma forma de estar junto, mas sozinho: junto de desconhecidos, com eles realizando a mesma atividade (o voo, ou menos metaforicamente, o jogo), mas ao mesmo tempo sozinho, com razoável sentimento de se encontrar desacompanhado, pois não se relaciona, interage e comunica com outros de forma satisfatória.

Longe de ser uma exclusividade do jogo, aquilo que estamos chamando de estar “junto, mas sozinho” já havia sido analisado por Simmel há um século ao observar as transformações que levaram Berlim à condição de cidade grande, de metrópole (SIMMEL, 1967). A relação sociológica entre passageiros que “pegam o mesmo avião” é exatamente a mesma observada pelo autor entre aqueles que viajam pelos ônibus, trens e bondes onde “preocupados com os seus negócios, com a sua vida”. Obrigado a interagir a todo instante com desconhecidos – “na cidade grande tudo é feito por desconhecidos e para desconhecidos”, dizia Waizbort (2004, p. 320), interpretando Simmel – o estilo de vida moderno nas grandes cidades exigiria impessoalidade, individualização, criando “condições e necessidades específicas de sensibilidade e comportamento” (WAIZBORT, 2004, p. 322). São tantos “estranhos” em situação de proximidade física (nas ruas, no transporte, no comércio), que seria impossível não lhes ser indiferentes. O que seria bastante análogo ao verificado no jogo. Em meio



a tantos “estranhos”, renovados frequentemente a cada atividade aleatória, jogadores ver-se-iam recolhidos no seu interior, indiferentes à relação com o outro para além da necessidade imediata (concluir uma tarefa no jogo, por exemplo).

## 5 Considerações finais

Como foi visto, interagir e se relacionar com outros jogadores, conhecer novas pessoas e até mesmo criar laços de amizade que extrapolam o ambiente do jogo é uma característica marcante dos jogos MMORPGs, tanto que encontra ressonância na fala de inúmeros jogadores, na mídia especializada e mesmo em estudos sobre o gênero. Considerada pedra angular dos jogos do gênero, a sociabilidade parece fundamental para a participação de certos jogadores nessas atividades de lazer: são jogadores que investem no jogo, visando à manutenção e consolidação de laços sociais, sejam laços oriundos do próprio jogo ou anteriores e exteriores a ele (família, colegas de estudo ou trabalho, etc.). Vários depoimentos coletados apontam para esse sentido.

Há que se destacar que nem todos estão de fato preocupados em se sociabilizarem com outros jogadores – havendo inclusive aqueles que encontram certo desconforto na relação com sujeitos com os quais não conhecem. Em inúmeros jogos do gênero *multiplayers* há modalidades de jogos em que, embora a atividade seja realizada com a presença de vários jogadores, não se verifica com frequência a tentativa de estabelecer relações sociais com vista à construção de laços sociais mais estáveis e duradouros. Isto é, atividades nas quais estão juntos, mas sozinhos: jogando juntos com outros jogadores, mas de fato isolados, sós, sem quaisquer pretensões sociais para além do estrito jogar.

Por fim, é necessário mencionar a toxicidade presente nesses ambientes. Intencionalmente, por estratégia de delimitação do conteúdo apresentado, optou-se por descrever e discutir nesse texto somente



aspectos referentes ao sentido positivo da sociabilidade. Certamente, o tema da toxicidade/violência requer e merece um trabalho à parte<sup>6</sup>. De fato, relações conflituosas, tensões, estresse, brigas, discussões são corriqueiras. Comportamentos intolerantes, agressivos e violentos puderam ser observados em diversos momentos e corroborados por diversos relatos e manifestações de jogadores nos fóruns e questionário. Pudemos apontar isso em outro estudo:

Outro ponto a destacar é que a competição exacerbada, somada a complexidade e dificuldade próprias de certas atividades coletivas (realizadas em grupos tais quais equipes esportivas) nem sempre são vivenciadas tão harmonicamente como a análise de Nardi (2010) e outros pesquisadores fazem parecer. São, pois, nem sempre “[...] geradoras de um incrível nível de amabilidade e positiva sociabilidade [...]” ou desenhadas “[...] para encorajar bondade e cordialidade entre os pares [...]” (NARDI, 2010, p. 120), como enxergou a pesquisadora. Por vezes, resultam na explosão de emoções e sentimentos que terminam em episódios de elevada tensão e conflito. Protegidos pela distância temporal e profundamente excitados pelo calor do jogo, não é de todo raro presenciar jogadores interagindo de forma agressiva e simbolicamente violenta (trocas de ofensas verbais nas comunicações por voz ou através dos canais do bate-papo; expulsões de jogadores) (REIS; CAVICHIOLLI, 2014, p. 1097).

Embora não tenha sido possível demonstrar aqui, no caso de WOW, sociabilidade e conflito são faces da mesma moeda.

## Referências

ANDRADE, L. A. **A Galáxia de Lucas**: sociabilidade e narrativa nos jogos eletrônicos. 2007. 123 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2007.

CAMPEDELLI, G. **Bem-vindos a azeroth**: aspectos da economia lúdica nos mundos fantásticos. 2009. 132 f. Dissertação (Mestrado em

---

<sup>6</sup> Discussões acerca da violência simbólica presente na relação entre jogadores no WOW podem ser encontrado em Reis (2013).



Comunicação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

DUCHENEAUT, N. [et al.]. Alone together? Exploring the social dynamics of Massively Multiplayer Online Games. In: **Proceedings**. New York: ACM Press, 2006. p. 407-416.

FALCÃO, T. P. **Uma incursão sobre as estruturas comunicacionais em mundos virtuais**. Estudo sobre a mediação dos diálogos pela figura do jogo. 2010. 186 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporânea) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2010.

GEERTZ, C. **Obras e Vidas: o antropólogo como autor**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2005.

IBARGOYEN, D. D. **Jogos virtuais e a antropologia da performance**. 2011. 146 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2011.

NARDI, B. **My life as a Night Elf Priest: an anthropological account of World of Warcraft**. Michigan: The University of Michigan Press, 2010.

PEARCE, C. **Communities of Play: emergente cultures in multiplayer games and virtual worlds**. Cambridge: The MIT Press, 2009.

REBS, R. R. Bens virtuais em social games. **Revista Intercom**, São Paulo, v. 35, n. 2, p. 205-224, jul./dez., 2012.

REIS, L. J. A. **Sozinho mas junto: sociabilidade e violência no World of Warcraft**. 2013. 341 f. Tese (Doutorado em Educação Física) – Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2013.

REIS, L. J. A.; CAVICHIOLLI, F. World of warcraft como prática de lazer: sociabilidade e conflito “em jogo” no ciberespaço. **Revista Movimento**, Porto Alegre, v. 20, n. 3, p. 1083-1109, jul./set., 2014.

SALGADO, M. M. **Sociabilidade em espaços digitais complexos de MMORPG**. 2011. 111 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação na Contemporaneidade) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação na Contemporaneidade, Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, 2011.

SEPE, C. P. **Navegando na rede de interações de um RPG Online: um estudo de caso do game Erínia**. 2007. 236 f. Tese (Doutorado em



Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2007.

SILVA, R. P. A. **World of Warcraft**: semioses para produção de envolvimento em jogos eletrônicos. 2010. 114 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2010.

SIMMEL, G. A metrópole e a vida mental. *In*: VELHO, O. G. (Org.). **O fenômeno urbano**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1967.

SIMMEL, G. Sociabilidade – um exemplo de sociologia pura ou formal. *In*: MORAES FILHO, E. (Org.). **Sociologia**. São Paulo: Ática, 1983.

STIGGER, M. P. **Esporte, lazer e estilos de vida**. Campinas: Autores Associados, 2002.

WAIZBORT, L. **As aventuras de Georg Simmel**. São Paulo: Edusp, 2004.

WILLIAMS, D. [*et al.*]. From tree house to barracks: the social life of guilds in World of Warcraft. **Games and Culture**, v. 1, n. 4, out., 2006.

YEE, N. Introduction to the Role-Playing Series. [S.I]: **The Daedalus Project**, 2006a. Disponível em: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001524.php>. Acesso em: 10 mar. 2013.

YEE, N. The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. **Teleoperators and Virtual Environments**, Presence, n. 15, Issue 3, p. 309-329, jun., 2006b.